

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Робин Гуд - 6

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)

Блок: Общие правила, разное



РОБИН ГУД-6

(“Дети Подземелья”;

КРИМ “Хранители”;

Мастерская группа «Х-сом»).

Правила Игры.

Общие положения.

Оргвзнос с игроков собирается для налаживания экономики игры. Он состоит из двух моментов:

1) 30 рублей: идут на закупку экзотических продуктов, материалов и инструментов (кетчуп, скотч, свечи, самоцветы, шоколад и т.п.).

2) Продпак:

тушенка – 1 банка

сгущенка – 1 банка

чай – 1 пачка

вермишель – 0,5 кг

сахар 300 г

Оргвзнос сдается перед началом игры мастеру.

Парламент.

Парламент состоит из 2-х палат: палаты лордов и палаты общин.

В палату лордов входят все лорды, по титулу начиная с графа и выше. Членство в палате

лордов передается по наследству. Кроме того, в палату лордов входят все высшие священнослужители, начиная с аббата.

В палату общин избираются по 2 горожанина от города и по 2 мелкопоместных дворянина от графства. В выборах принимают участие все свободные граждане, обладающие собственностью (мужское население).

В палате лордов максимально 9 членов (кворум 5 чел.).

Палата общин: т.к. на игре 4 графства и 3 города, то собственно, ее численность – 14 человек (кворум – 8).

Парламент созывает король по мере необходимости. Главная задача парламента – утверждение налогов, т.е. не один налог не является законным, пока не утвержден парламентом. Парламент также является высшей судебной инстанцией. С подачи короля, парламент правомочен, обсуждать и принимать решения по всем животрепещущим проблемам королевства.

Грамотность.

Здесь уповаем на честность игроков. Грамотные далеко не все. Обучиться грамоте можно у священников, написав для них несколько нужных им документов. Игровые документы пишутся грамотным латинским алфавитом, но согласно русской лексике.

Убитым считается игрок, потерявший все хиты, но мастер по своему усмотрению может объявить его раненым. Если во время боя мастер отсутствует, то все убитые, сразу после боя, идут в Страну мертвых. Если же мастер присутствует, то убитые идут в Страну мертвых только после того, как их туда отпустит мастер.

Казнь (повешение) моделируется следующим образом. Палач предоставляет приговоренному к повешению материал для изготовления чучела. После изготовления, чучело (в игровой одежде) всенародно вздергивается, а изготовитель идет в Страну мертвых.

Блок: Религия



Религия и Церковь.

Главенствующая религия на игре – католическое христианство. Церковь – организация, осуществляющая функции посредника между верующими и богом, обладает четко выраженной иерархической структурой, догматической идеологией, феодальной собственностью и финансами.

Иерархия:

Папа Римский (функционирует через мастеров игры)

Кардиналы

Архиепископы

Епископы

Аббаты

Священники и Монахи

Священнослужители совершают религиозные обряды, собирая за это с прихожан плату, соответственно добрые католики являются таковыми, обязательно участвуя в оных. К основным обрядам относятся: заутреня, обедня, вечерня, причастие, крещение, венчание,

исповедь и отпуск грехов, отпевание. Так же священники, являясь в этом смысле магами, помогут своими молитвами в освящении построек, возведении в рыцари, коронациях, освящении походов, излечении от напастей, изготовлении амулетов и т.п. Соответственно каждый обряд дает участнику некоторые преимущества: отпевание сокращает усопшему срок в стране мертвых, освященный крест отпугивает в рудниках подземных монстров и гномов, нежить. Соответственно если христиане ведут несправедливый образ жизни, не участвуют в обрядах, совершают тяжкие грехи – то в стране мертвых их срок увеличивается, да и в жизни они могут встретить трудности и опасности.

На содержание церкви низшие сословия платят десятину. Высшие церковные деятели взимают оброк с зависимых от них горожан, плату за проезд и постой в их владениях.

Освященные места – церкви присутствуют во всех населенных пунктах на игре, кроме того, в Шервудском лесу есть заброшенная часовня, бывшая обителью отца Тука. Религиозный центр – Ланкастерское аббатство. Центральная глава церкви в Англии – архиепископ Кентерберийский.

Большую часть проблем религии игрок может решить, приобретя индульгенцию. Продать индульгенцию могут: Папа, кардинал или епископ. Индульгенция отпускает, только те тяжкие грехи, в которых игрок раскаялся и исповедался. Священнослужитель может после исповеди не сразу выдать индульгенцию, а наложить сперва епитимью. В индульгенции проставляется время совершения грехов и выдачи документа, а также указываются отпускаемые грехи.

В особых случаях высшие иерархи церкви могут отлучить от церкви, как отдельного игрока, так и группу.

В Аббатстве есть защищенное обычаями и магией место, часовня-убежище, где можно укрыться от преследования. Нарушение границ убежища, вызывает для злодеев необратимые последствия.

Аббатство является также традиционным местом коронации королей Англии и известным хранилищем знаний.

В то время Англия, благодаря дурному правлению одного из предыдущих королей, была вассалом Ватикана. Король должен был ежегодно отправлять Римскому Папе дань – т.н. “серебряники Святого Петра”.

Лолларды – “Бормочущие”, “тихо молящиеся” – движение, секта, антикатолическая ересь – требовали. 1) Отмены привилегий Церкви, барщины, десятины; 2) секуляризации церковного имущества; 3) независимости Англии от Рима; 4) упрощения обрядов; отвергали а) тунеядство и расточительство монахов; б) учение о “благодати” – особых магических “дарах”, которыми в отличие от мирян якобы обладают церковники и которые дают им силы отпускать грехи и “спасать” души верующих; в) магический смысл причастия – превращение хлеба и вина в плоть и кровь Христовы; г) право церкви на выдачу индульгенций.

В то время церковью руководил Папа Римский Пий II – Энеа Сильвио Пикколомини, родился в 1405 г., окончил Сиенский университет, в 1445 принял сан, Папа с 1458 г., основные усилия посвящал организации крестового похода с целью отвоевания у турок Константинополя, вынашивал планы обращения султана в христианство.

Блок: Боевка



Каждый игрок имеет 1 хит. Остальные прибавляются в зависимости от доспехов. Поражаемая зона – корпус, руки от (выше) локтей и ноги от колен, т.е. “длинная футболка”. Колени и локти поражаемой зоной не являются. Удары в голову, шею, пах запрещены. Попавший в вышеперечисленные места выходит из боя.

Удар любого холодного оружия снимает один хит. “Швейная машинка” считается за один удар. Стрелы луков и арбалетов снимают по 2 хита.

Кулуарное убийство – перерезание горла осуществляется касанием режущей кромкой ножа горла противника. Возможно только в не боевых условиях. Длина лезвия ножа – приблизительно, длина ладони владельца. Бармица, закрытый шлем от кулуарки защищает.

Доспехи и оружие.

Шлем (хауберг) + 1 хит. Должен реально защищать голову от удара. Можно носить как самостоятельный доспех.

Легкий доспех + 1 хит. Кожаный (не дерматиновый), войлочный или металлический доспех не закрывающий поражаемую зону.

Тяжелый доспех + 3 хита. Реальный металлический доспех, закрывающий поражаемую зону.

Наручи и поножи: при наличии тяжелого доспеха и шлема прибавляет 1 хит.

Наличие у посвященного рыцаря полного доспеха (тяжелый + шлем + наручи и поножи) сокращает поражаемую зону до корпуса.

В принципе ограничений по длине и тяжести оружия нет. Но т.к. основное требование к любому оружию – безопасность, то любое, не устроившее мастера, оружие может быть изъято до конца игры.

Требования по безопасности:

Клинковое: округление острия клинка и рубящих поверхностей; обработанная поверхность клинка, не оставляющая заноз, отсутствие острых, цепляющих и царапающих частей (гвозди, винты и т.п.)

Топоры и секиры: рубящий элемент из достаточно мягкой резины, обязательное округление углов на боевой части, гладко обработанное топориче.

Древковое: мягкий наконечник, ошкуренное древко без металлических и др. включений.

Стрелковое: допускается к игре после испытания на владельце, если при попадании стрелы в поражаемую зону с расстояния около 4 метров не остается кровоподтека или синяка.

Щиты: не должно быть острых и цепляющих деталей на внешней стороне. Удары ногой в щит запрещены. Щит на спине защищает только от стрел.

Рыцарство.

Рыцарь – тяжеловооруженный воин, в совершенстве владеющий боевым искусством, находящийся в вассальной зависимости от сюзерена, принадлежащий к дворянскому сословию, т.е. имеющий благородное происхождение, что подтверждается наличием родового имени, герба и девиза. Рыцарь – человек самоотверженный и благородный.

В игре в боевых условиях рыцаря можно отличить по наличию тяжелого доспеха и яркой повязке на правой руке (косынка, шарф, и т. п.). Любой человек благородного происхождения может быть посвящен в рыцари за особые заслуги. При обряде присутствие мастера необходимо. Посвящение осуществляет любой другой рыцарь, имеющий более высокий титул. Обряд должен включать в себя следующие моменты:

Бдение в молитвах (не менее полчаса), лучше в освященном месте.

Обливание водой.

Удары мечом, принимаемые от посвящающего.

В полевых условиях (осада, сражение, походы) первый пункт с разрешения мастера может быть опущен.

По прохождении обряда посвященный рыцарь повязывает по верх доспехов яркую повязку, что символизирует получение им рыцарских шпор. С этого момента он имеет сокращенную поражаемую зону, не поражается стрелами и имеет другие преимущества. С этого же момента мастера начинают отслеживание его поведения в соответствии с кодексом рыцарской чести, несоблюдение которого игроком может повлечь различные неприятности. Желающий стать рыцарем, о яркой повязке обязан заботиться сам.

Блок: Фортификация



Штурмовые стены: высота не более 3-х метров. Основная балка штурмуемой стены должна выдерживать вес нескольких человек, сколько их может оказаться на ней при штурме. Штурмуемые стены высотой более 2-х метров должны быть оснащены галереями и штурмуются при помощи осадных лестниц. Стены высотой менее 2-х метров могут штурмоваться без спец. приспособлений.

Ворота: Ширина не менее 1,5 м., высота не менее 2-х м. Вышибаются 20 ударами тарана. Выстрел по воротам из катапульты или баллисты приравнивается к 1 удару тараном.

Боевой коридор: Любой длины с любым количеством колен, при условии, что коридор обеспечивает проход с минимальным тараном в горизонтальном положении.

Таран: Бревно длиной не менее 2,5 м. И толщиной не менее 30 см.

Ров: Канава шириной не менее 1 м., глубиной 30 см. Игрок, упавший в ров, считается погибшим.

Блок: Штурмы, Осады



Крепости и штурмы.

Крепости штурмуются через ворота и штурмуемые стены

Таран: Бревно длиной не менее 2,5 м. И толщиной не менее 30 см.

Ров. Форсируется при помощи фашин и перекидных мостиков.

Штурмовая лестница: Переносится не менее чем двумя игроками. Штурмовую лестницу, приставленную к стене, отбрасывать нельзя.

Осадные орудия: Баллисты или катапульты (габариты 1 х 1,5 м.), должны сохранять принцип действия оригинала. Снаряды мешочки (пакеты) с мхом, травой. При попадании снимает все хиты (включая непоражаемую зону).

Примечание: при попадании в самый край “бронедвери” оглушает на 3 мин. Выстрел по воротам из катапульты или баллисты приравнивается к 1 удару тараном.

Контактное оружие защитники и атакующие могут применять только в пределах штурмовой стены, т.е. игрок, стоящий на земле не может биться с игроком, стоящим на стене и наоборот.

Защитники могут сбрасывать со стен камни и бревна (никакой “смолы” т.е. воды), бросаются снаряды строго вертикально вниз.

Бревно – свернутый коврик, пенка бросается 2-мя игроками. При попадании убивает.

Камень – пакет с травой бросает 1 человек. При попадании в рыцаря в полном доспехе - его оглушает на 3 мин., остальных убивает.

Ночные бои и штурмы разрешены. В случае внезапного ночного штурма защитникам дается 5 минут.

Блок: Плен



Пленение осуществляется набрасыванием петли на любые конечности.

Блок: Медицина, лекари



Лечение.

Игрок получивший расстройство здоровья (рану в бою, болезнь, отравление) теряет способность передвигаться и должен быть немедленно отправлен в освященное место, где священник подходящими средствами и специфическим обрядом может излечить больного по истечении 30 мин.

Блок: Яды



Отравление: существуют яды и противоядия.

Блок: Демография, евгеника



Брак и семья.

Брак по любви в средние века был редкостью. Как правило, он заключался по сговору даже не родителей, а сюзеренов, цеховых старшин, вождей и т.п. Наоборот, любовь часто вызывала различные проблемы (напр. История Ромео и Джульеты, Тристана и Изольды и т.п.)

Однако брак дает неоспоримые игровые преимущества и обогащает событиями процесс. Регистрирует его священнослужитель, проводя соответствующий обряд.

Все девушки на игре носят пояс – ленту с завязанными узелками. Половой акт моделируется развязыванием мужчиной оных; если развязать их не удалось, значит, ничего не вышло. Завязывает их обратно священник после обряда исповеди. Появление детей в дальнейшем зависит от мастерского произвола и наличия кандидатов в стране мертвых.

Блок: Страна мертвых



Страна Мертвых.

Срок отсидки мин. 3 часа, макс. 6 часов. Находящийся в С.М. игрок может быть привлечен на различные подсобные работы. Самоубийство не приветствуется. Игрок может выйти играть в другую команду.

Блок: Магия



Магия.

Магия на игре есть, хотя доминирующего значения не имеет. При ее моделировании использовались религиозно-фольклорные источники. В средние века люди искренне верили в существование потусторонних сил и многие из них имели под собой чисто национальные мотивы и поверия: церковь на полном серьезе ловила ведьм, мельники подкармливали домовых, рыцари рассказывали о схватке с драконом и это дает возможность некоторым подобным представителям существовать. Магия – мир неожиданностей, поэтому нет гарантий исполнения желаемого, может даже наоборот. Магия как явление находится под контролем мастеров игры; собственно один из них курирует область белой магии (христианские священники, клирики, праведники и пр.); другой – черной и серой (друиды, языческие жрецы, иудеи и пр.). Все служители культа на игре, имеющие дело с обрядами и молитвами – своеобразные маги.

Более детальную информацию о магии вы можете узнать в игре, но для наглядности приведем несколько примеров:

Освященная епископом мельница может лучше молоть; принесенная друидом в жертву корова – остальные приносят больше молока;

Должным образом изготовленный амулет может отпугнуть в шахте подземных монстров;

Артефакт Лид-Файл вскрикнет, если на него сядет Настоящий Король;

Должным образом проведенный обряд – боги подскажут путь.

В целом же магия – трудное и опасное занятие мудрых, удел избранных немногих, и уж всяко она не имеет боевого применения.

Блок: Экономика



Экономические правила.

Экономика на игре натуральная; базируется на производстве продуктов питания, металла и металлоизделий. Под металлообработкой подразумевается изготовление макетов оружия, доспехов и орудий труда. В продуктовом производстве так же необходимо изготовление макетов животных, птиц и т.п. Все виды производственной деятельности сосредоточены в городах, где ремесленники объединены в организации по цеховому признаку.

Цех – это организация, возглавляемая мастером, владельцем секретов своего мастерства,

который набирает себе учеников, проходящих две стадии посвящения: ученик и подмастерье.

Ученик – бесправный разнорабочий, обычно выполняющий всю неквалифицированную работу в надежде, что его оценят и возведут в следующий ранг. Срок обучения и посвящения зависят целиком от воли мастера. Изделия и продукты, произведенные учеником, как правило, некачественны, в любой момент могут ломаться или портиться (мастерский произвол).

Подмастерье – хорошо владеет всей линией производства, за исключением личных секретов мастера. Может производить качественную продукцию, добивается звания мастера путем изготовления некоего “шедевра” в своей отрасли.

Мастер – в совершенстве владеет всеми секретами своего ремесла, что позволяет ему производить товар качественно и количественно превосходящий аналогичную продукцию помощников. Товар, изготовленный лично мастером, обязательно отмечается особым клеймом, подтверждающим его происхождение и качество.

На игре 4 основных цеха (производства), “левое”, внецеховое производство неприемлемо.

Цех рудокопов: добыча металлов и самоцветов на рудниках специально подготовленных участках-шахтах, где роятся небольшие ямы. Для работы необходимы инструмент (кирки) и профессиональные навыки. Работа в руднике сопряжена с опасностями и трудностями: обвалы, подтопления, опасные газы, гномы, подземные монстры. Все рудокопы – отчаянные ребята, их труд важен и почетен! На игре будет всего три рудника.

Цех кузнецов: изготовление оружия, доспехов, орудий труда, ювелирных украшений и т.п. в специально оборудованных кузнях-плавильнях, где присутствуют обложенный дерном костер, наковальня, макеты инструментов. Для этого рода деятельности особенно необходимы профессиональные навыки. Кузнецы получают сырье от рудокопов, но могут так же перековывать/переплавлять металлолом. Сам по себе труд кузнеца связан с реальной работой по металлу в виде литья и переплавки и с имитацией работы кузни в виде стучания молотком по наковальне. Реальная продукция кузнеца – миниатюрные макеты-чипы металлических изделий. Они крепятся клейкой лентой к большим объектам-прототипам или носятся с собой; их можно снимать с убитых, изымать, воровать и т.п. Другими словами на игре каждый металлический объект, имеющий игровое значение, имеет при себе такой маленький макет-чип, без которого он нереален: меч, шлем, мельничный жернов, молот и т.п.

Цех бакалейщиков: производство продуктов питания типа чай, сахар, соль, вермишель, крупа и т.п. на специально оборудованной мельнице с реально вращающимися с помощью ворота лопастями. Вращая ворот и имея макет-чип жернова, бакалейщик вырабатывает продукт.

Цех мясников: производство мясных и молочных продуктов питания. Мясники изготавливают макеты коров и быков, крепят к ним колокольцы. Затем скотина выпасается на лугах за городом; время от времени пастбище меняется; на ночь же скот загоняется в специальный хлев в городе. Если скотину забить мясничьим тесаком, можно получить мясо, при этом макет уничтожается. Если доить коров, можно получать молоко.

Экономический цикл для всех видов деятельности – 6 ч.

Свободное хождение на игре имеют не только деньги, амулеты и металломакеты, но и продукты, так что опасайтесь мародеров.

Деньги – правом чеканки своей монеты обладает только Король. Фальшивомонетки

преследуются по закону; местные монеты – фунты, шиллинги, пенсы, но могут попадаться и иностранные: гульден, франки и пр. Экономика рыночная, то есть курс монеты может меняться. Все виды финансово-объемной деятельности (ростовщики, менялы) должны иметь королевскую печать.

Налоги, подати, поборы – светские и религиозные (о последних см. "Религия")

Через своих чиновников в казну гос. налоги:

Подушный – со всех жителей графства кроме лордов и церковников.

Благородный – со всех лордов и церковников, имеющих доход от производства, финансовой деятельности, сдачу в аренду земель и т.п.

Гостевой – со всех иностранцев.

Боевой – со всех лордов, не могущих лично воевать под королевским знаменем.

Конфессиальный - со всех не христиан.

Сборы за выдачу лицензий и патентов на определенные виды деятельности.

Талья – особый налог с городских общин.

Феодалы взимают ренту с арендаторов их земель и зависимых от них мастеровых, а также собирают плату за проезд по их владениям, пользование их мостами, лесами и т.д.

Блок: Кабаки



Кабак расположен в городе Ноттингем. За игровые деньги кормит. Можно закупать у населения продукты или изделия, или лом. Ограбить кабак нельзя, как нельзя убить в кабаке кабатчика, но с ним можно играть со всеми вытекающими. Вне кабака кабатчик – обычный игрок. Драться в кабаке можно. В начале XIII века ("Робин Гуд II") предок нынешнего кабатчика, основатель компании "Вечный Зов", получил от короля Ричарда рыцарские шпоры. Так что кабатчик не просто предприниматель, но и лорд, что освобождает его от налогов.

2.0.0.3